

Crystal C/C++

Guide de Référence Rapide

(Cette page est intentionnellement en blanc)

Index

1. CRÉEZ UN PROJET	4
2. DOSSIER D'EN-TÊTE FACTICE ET EXTENSIONS DE LANGUE	6
3. ORDINOGRAMME	7
4. LES ARBRES – L'APPEL, LE VISITEUR, LE FICHER, LA BASE, EST PROVENU, LE PROJET, LE RAPPORT	12
5. OPÉRATIONS D'ARBRE	14
6. FENÊTRE NAVIGUER	18
7. NAVIGATION	21
8. ARBRES RICHES	26
9. DATA FLOW	31
10. CALL FLOW	34
11. ARBRES DE DÉPENDANCE DE DONNÉES	36
12. LE FAIT DE PRODUIRE LA DOCUMENTATION HTML	39
13. CONTRÔLE STATIQUE	43
14. COMMENTAIRE SENTIER	45
15. DIAGRAMMES DE TRANSITION PUBLICS	46
16. RÉVISEZ DES OPÉRATIONS	48
17. LE FORMATAGE POUR LA LISIBILITÉ AMÉLIORÉE	50
18. OPÉRATIONS DE FOURNÉE	51
19. OPÉRATIONS DIVERSES	52
20. MEURTRE DE PROBLÈME	53

1. Créez un Projet

	En créant un projet, vous pouvez regarder sans acheter à travers les dossiers.	
1.	Créez un projet	<p>Faire un clic Fichier → Nouveau Projet</p> <p>Endroit: La chemise où vous voulez créer le dossier de projet</p> <p>Project Name: Le nom du dossier de projet vous voulez créer. Le dossier de projet aura l'extension .sur ou .pur</p>
2.	Si les dossiers source ou les dossiers d'en-tête ont des extensions autre que *.c, *.cpp, *.h	
3.	Ajoutez des dossiers source et des dossiers d'en-tête au projet	<p>Faire un clic  < Ajoutez des Fichiers > dans le Menu d'Administration de Projet.</p> <p>Choisissez le bouton radio 'Tous les Fichiers Source' et le Claquement <input type="button" value="Add"/></p> <p>Ou les fichiers d'Élection de la liste affichée et du claquement <input type="button" value="Add"/></p>
4.	Mettez le incluent l'ordre de sentier	<p>Faire un clic  < Incluez le Sentier > dans le Menu d'Administration de Projet.</p> <p>Il n'est pas assez pour simplement ajouter les dossiers d'en-tête au projet...</p> <ul style="list-style-type: none"> – Choisissez le "Incluez des sous-chemises" la boîte si les dossiers d'en-tête sont #inclus des sous-chemises aussi.
5.	Analysez Tous les Fichiers	Faire un clic  < Analysez Tous > dans le Menu d'Administration de Projet.
6.	Après l'analyse syntaxique, vérifiez pour les fichiers d'en-tête Manquants.	<p>Faire un clic  < L'Absence Inclut > dans le Menu d'Administration de Projet</p> <p>Si les dossiers d'en-tête manquent, quelques noms de type peuvent rester non définis et s'ensuivre dans les erreurs de syntaxe.</p> <p>Les erreurs de syntaxe sont affichées par la couleur rose.</p> <p>Si une erreur de syntaxe implique une en-tête de fonction (le début d'une fonction), donc la fonction n'est pas reconnue et dorénavant son ordiogramme n'est pas disponible.</p>
7.	Si des dossiers d'en-tête manquent:	Add that necessary shirts in include the order of track so that Crystal Flow can find the files of letterhead

8.	Après le fait d'ajouter des chemises au incluent l'ordre de sentier:	Réanalysez Tous les Fichiers en faisant un dé clic  < Réanalysez Tous> dans le Menu d'Administration de Projet.
----	--	--

2. Dossier d'En-tête factice et Extensions de Langue

1. Si votre code contient non-ANSI C les mots clé:

Utilisez le dossier d'en-tête factice ou les extensions de Langue pour manipuler non-ANSI C les mots clé:

Les extensions de langue peuvent être soutenues au moyen du dossier d'en-tête factice ou au moyen de la carte d'extensions de langue du menu d'Options:

Permettez-nous de commencer avec un exemple:

```
__user TBool find_ele( int *arr_p, int amax )
{
...
}
```

a) Depuis ANSI C ne reconnaît pas __user et TBool, vous pouvez ajouter qu'une déclaration ou #définit pour __user et TBool dans le dossier d'En-tête Factice de Projet. Cristal REVS automatiquement #includes le dossier d'En-tête Factice de Projet au début de chaque dossier dans le projet.

Vous pouvez ouvrir le dossier d'En-tête Factice de Projet du "Project" le menu de coup en bas ou le "Prj Files" la vitre de la Fenêtre Parcours.

Le dossier d'En-tête Factice de Projet ressemble à autre dossier d'en-tête, vous pouvez le réviser et le sauver. Vous pouvez #include d'autres dossiers dans cela.

```
#ifndef dummy_header_is_included_once
#define dummy_header_is_included_once 1

# define __user

typedef int TBool;

#endif
```

Après que vous modifiez le dossier d'en-tête factice, sauvez-le et Réanalysez Tous les dossiers.

b) Ou vous pouvez utiliser la carte d'Extensions de Langue du Menu d'Options. Vous pouvez ajouter un nouveau régime. Entrer TBool dans le "Types" et cliquement . Ajoutez de la même façon __user à le "D'autres" colonne.

(En ajoutant "à D'autres" la colonne a le même effet que #define __ user comme montré ci-dessus.)

Les deux dossier d'En-tête Factice de Projet et cadres d'Options sont sauvés sur un par base de projet.

3. Ordinogramme

1.	Créez un Ordinogramme	Placez le curseur n'importe où dans une fonction. Faire un dé clic < Créer Diagramme >  dans la barre d'outil ou la presse 
2.	L'Ordinogramme de Vue et le Code côte à côte Code de rehaut dans la fenêtre de Fichier Le rouleau de papier le code accentué dans la fenêtre de Fichier	Cliquez le  le bouton au-dessous de la fenêtre pour afficher le code et l'ordinogramme côte à côte. Faites un dé clic dans la moitié juste d'un symbole d'ordinogramme pour accentuer le code correspondant dans la fenêtre de Fichier. Pendant que le code correspondant est accentué, cliquez les icônes de rouleau de papier  ou  dans la barre d'outil d'ordinogramme
3.	Renseignements de Type de Vue	a. Faites un dé clic dans la moitié gauche d'un symbole d'ordinogramme. b. Le vol plané la baguette de souris sur un objet appelle dans le symbole d'ordinogramme.
4.	Voyez les conditions qui doivent être vraies	Voir les conditions qui doivent être vraies afin d'atteignent le symbole d'ordinogramme actuel: - Choisir < Montrez/Cachez la Fenêtre Extérieure >  dans la barre d'outil au sommet du condenser-ordinogramme. Dans l'ordre de conditions qui sont affichées au-dessous de l'ordinogramme condensé - Dans l'ordre de conditions qui sont affichées au-dessous de l'ordinogramme condensé.
5.	Barre d'outil d'Ordinogramme	Roulez la baguette de souris sur les boutons de barre d'outil pour gagner la familiarité
6.	Symboles À haut niveau Couverture de Code de Vue Développez un symbole à haut niveau Symboles d'effondrement au niveau actuel	Un symbole à haut niveau est indiqué par bordure pourpre épais . Faites un dé clic dans la partie gauche d'un symbole de haut niveau pour voir le code couvert par cela. Le double-clic sur un symbole à haut niveau pour le développer. Le double-clic dans la moitié juste d'un symbole à basse altitude pour s'effondrer tous les symboles à ce niveau
7.	Ordinogrammes de niveau-n	Faire un dé clic  ,  ,  ou  pour que la vue condensée montre la quantité "juste" de détail; ni trop simplifié ni trop plein. Faites un dé clic le < Créez un Ordinogramme optimal >  voir le niveau implicite.

<p>8.</p> <p>9.</p>	<p>Diviser and Conquérir</p> <p>Créez un sous-ordinogramme</p> <p>Créez un ordinogramme de switch (Créez de la même façon l'ordinogramme d'a while- boucle, if-else, for- boucle etc.)</p> <p>Créez un sous-ordinogramme plus profond</p> <p>Retournez à l'ordinogramme parental</p> <p>Retournez au sous-ordinogramme</p>	<p>Pour de longues fonctions, recevez la vue entière de la fonction en voyant que c'est l'ordinogramme de niveau supérieur.</p> <p>Voyez alors les ordinogrammes de c'est des parties importantes comme de grandes déclarations de switch, des boucles, et cetera</p> <p>Faire un dé clic  , la 2^{ème} icône du haut dans la barre d'outil de fenêtre d'Ordinogramme</p> <ul style="list-style-type: none"> - quand le "switch" le symbole dans l'ordinogramme est choisi, le  on appelle l'icône "Créent l'Ordinogramme de switch de Courant"...de même pour un "While" symbole, un "for" le symbole et cetera. <ol style="list-style-type: none"> a. Placez le curseur sur une déclaration de switch dans la fenêtre de Fichier; claquez l'Ordinogramme →Créez l'Ordinogramme Codé de → switch b. Cliquez sur un symbole de switch dans l'ordinogramme; faire un dé clic < Créez l'Ordinogramme de switch de Courant >  c'est-à-dire la 2^{ème} icône dans la barre d'outil <p>Dans le sous-ordinogramme actuel, choisissez le niveau "juste" de détail avec  ,  , créez alors un sous-ordinogramme comme nécessaire</p> <p>Faire un dé clic  dans la barre d'outil de la fenêtre d'Ordinogramme</p> <p>Faire un dé clic  dans la barre d'outil de la fenêtre d'Ordinogramme</p>
<p>10.</p>	<p>Allez à l'ordinogramme d'une fonction Appelée</p>	<p>Le claquement juste dans un symbole qui contient un appel de fonction.</p> <p>Faire un dé clic < Créez l'Ordinogramme pour l'appel de fonction > claquez alors le 'nom de fonction'.</p> <p>Utiliser < Mode de changement >  près du fond de la barre d'outil pour aller ça et là entre l'ordinogramme de visiteur et l'appeler-ordinogramme</p>
<p>11.</p>	<p>Développez des appels de fonction dans un ordinogramme</p> <p>Créez un Ordinogramme extensible</p>	<p>D'abord, vous devez créer un ordinogramme extensible comme décrit ci-dessous.</p> <p>Placez le curseur n'importe où dans la fonction.</p> <p>Claquez le menu de coup en bas CallFlow→Développez des Appels dans un Ordinogramme de Fonction Complet</p>

	<p>Développez un appel de fonction</p> <p>Effondrement une expansion</p>	<p>La présence d'un appel de fonction est indiquée par le  au-dessus du symbole.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le double-clic sur un symbole qui contient un appel de fonction. L'expansion est insérée just avant l'appel de fonction. <p>Le double-clic sur le symbole de début d'une expansion</p>
12.	Fenêtre d'Ordinogramme Transparente	<p>Quand la fenêtre d'ordinogramme recouvre partiellement la fenêtre de Fichier, vous pouvez voir les lignes source couvertes par l'ordinogramme:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un déclic  dans la barre d'outil de fenêtre d'ordinogramme pour faire la fenêtre d'ordinogramme transparente.
13.	Le fait de naviguer dans l'Ordinogramme	
	<p>Touches de direction et la clé de Famille</p> <p>L'icône de mains pour traîner et bouger</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Appuyez sur les touches de direction pour marcher par l'ordinogramme. Appuyez sur la clé de Famille pour aller au début d'ordinogramme - Faites un déclic  pour le choisir. Maintenant vous pouvez claquer-et-traîner pour bouger dans l'ordinogramme.
14.	<p>Accentuez une ou plusieurs connexions</p> <p>Accentuez une connexion d'Ordinogramme</p> <p>Toutes les connexions qui arrivent à une déclaration</p> <p>Tous les sentiers qui quittent un symbole à haut niveau</p> <p>Accentuez une autre connexion</p>	<p>Cliquez sur une connexion pour l'accentuer.</p> <p>Cliquez sur la contribution d'un symbole d'ordinogramme. Tous les sentiers qui entrent dans la contribution sont accentués.</p> <p>Cliquez sur la production d'un symbole. Tous les sentiers sortant de cette production sont accentués.</p> <p>Accentuer une autre connexion en retenant le marquage actuel, appuyez  et cliquez ensuite sur une connexion pour l'accentuer.</p>
15.	Distinction visuelle dans un ordinogramme monotone	Voyez s'il vous plaît les contenus d'Aide. (Ordinogrammes -> Opérations Fondamentales -> Comment ajouter...)
16.	Recherche de texte dans un ordinogramme	<ul style="list-style-type: none"> - Quand dans un ordinogramme, faire un déclic  dans la barre d'outil principale. - Entrez "e texte" être fouillé. - Faire un déclic < Marquez Tous > - les symboles avec le texte s'accordant sont highlighter. - Utiliser  et  voir les symboles contenant les ficelles s'accordant

17.	<p>Personnaliser</p> <p>Le fait d'étiqueter de branches Vraies et Faussees</p> <p>Cadres d'Ordinogramme</p> <p>Apparition d'Ordinogramme</p> <p>Fabriquez sur commande la fenetre d'Ordinogramme</p>	<p>Vous pouvez fabriquer sur commande le texte affiché sur OUI et AUCUN sentier d'un "if déclaration".</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic Ordinogramme →Fabriquez sur commande pour voir le menu d'options <p>L'ordinogramme est contrôlé et fabriqué sur commande par plusieurs cadres d'ordinogramme.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic < Cadres d'Ordinogramme >  dans la barre d'outil d'ordinogramme pour modifier les cadres. <p>Faire un dé clic Ordinogramme →Apparition fabriquer sur commande le coup d'oeil et l'apparence de l'ordinogramme</p> <p>Fabriquer sur commande les fontes, la grandeur de fonte, la position de barre d'outil, la connexion et l'épaisseur de ligne de symbole, et cetera:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic Ordinogramme →Personnaliser voir le menu d'options
	<p>Fabriquez sur commande des formes pour les appels de système</p>	<p>Les formes de symbole pour les appels de fonction peuvent être fabriquées sur commande. Fabriquer sur commande des formes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic Ordinogramme →Personnaliser Formes voir les Noms de Fonction Associés avec le dialogue de Formes.
18.	<p>Types d'ordinogrammes</p> <p>Code Organigramme</p> <p>Commentaire Organigramme</p> <p>Code + Commentaire Organigramme</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic < Mode de changement >  dans la barre d'outil d'ordinogramme et choisissent ensuite < Le changement pour Coder l'Ordinogramme > <p>Placez le curseur dans la fonction</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cliquez le menu de coup en bas Ordinogramme →Créez l'Ordinogramme de Commentaire de →fonction actuelle - Faire un dé clic < Mode de changement >  et choisissez ensuite < Changer à Code + Commentaire Organigramme >
19.	<p>Commentaires Spéciaux</p>	<p>Dans un ordinogramme de commentaire, vous pouvez remplacer une boucle, un switch ou quelques déclarations avec un commentaire général.</p> <p>Voyez s'il vous plaît les contenus d'Aide. (Ordinogrammes -> Commentaires Spéciaux...)</p>
20.	<p>Imprimez un ordinogramme</p>	

	<p>Imprimer Vernissage</p> <p>Sizing pour Imprimer</p>	<p>Claquement juste dans la fenêtre d'ordinogramme; Faire un dé clic < Imprimer Vernissage > dans le menu surgis.</p> <p>Dans le Imprimer Vernissage fenêtre, make a clack "Carreler Pages" the button to see numerous pages or simple page.</p> <p>a. Faire un dé clic "Faire un zoom Dans" ou "Faire un zoom Hors" dans la barre d'outil d'ordinogramme voyez alors le Imprimer Vernissage.</p> <p>b. Vous pouvez imprimer l'ordinogramme entier sur une page simple:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Claquement juste dans la fenêtre d'ordinogramme; Faire un dé clic Imprimer; Choisir "Ordinogramme dans la Page Simple" - Utilisez le menu de coup en bas Fichier -> Mise en page -> ordinogramme
21.	<p>Exporter d'Organigramme</p> <p>Exporter d'Organigramme - .jpg, .bmp, .html</p> <p>Exporter Organigramme vers visio</p>	<p>Avec la fenêtre d'ordinogramme active, utilisez le menu de coup en bas Organigramme→Exporter Image d'Organigramme</p> <p>De la même façon, vous pouvez claquer-et-traînez pour choisir une partie de l'ordinogramme et l'exportation cela comme un bitmap.</p> <p>Claquement juste dans la fenêtre d'ordinogramme; faites alors un dé clic "Exportation de Visio"</p> <p>Avec la fenêtre d'ordinogramme active, utilisez le menu de coup en bas ordinogramme→Exportation de Visio</p>

4. Arbres –L'appel, le Visiteur, le Fichier, la Base, Tirée, de Projet, le Rapport

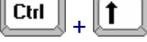
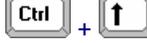
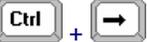
1.	Appelez Arbre	Placez le curseur dans une fonction. Faire un dé clic  dans la barre d'outil
2.	Arbre de Visiteur	Place the cursor on a function name. Faire un dé clic  dans la barre d'outil
3.	Arbre d'Appel de Fichier	L'arbre d'Appel de Fichier montre le rapport entre toutes les fonctions dans le fichier actuel. Il vous aide à être commencés avec la compréhension et le fait de reconsidérer le fichier. – Faire un dé clic Arbre→Créez l'Arbre d'Appel de Fichier
4.	Arbre de Fichier	L'arbre de fichier montre des fichiers c'est #included dans le fichier actuel. – Faire un dé clic  dans la barre d'outil principale
5.	Arbre de Dépendance de Données	Placez le curseur sur n'importe quel objet de données. – Faire un dé clic < Créez l'Arbre de Dépendance de Données >  icône dans la barre d'outil.
6.	Arbre de Classe Basé	Un arbre de classe basé est un arbre de la classe actuelle et c'est des classes basées. – Placez le curseur sur un nom de classe. – Le claquement juste, cliquez ensuite des Classes Basées.
7.	Arbre de Classe Tiré	Un arbre de classe tiré est un arbre de la classe actuelle et il a tiré des classes. – Placez le curseur sur un nom de classe. – Claquement juste, alors, cliquez des Classes Tirées
8.	Incluez Par l'Arbre	Le fait d'Inclure par l'Arbre montre des fichiers cela inclut le fichier actuel. – Placez le curseur n'importe où dans le fichier actuel. – Faites un dé clic le Arbre→Créez Incluent Par l'Arbre
9.	Arbre d'Appel de Projet	Un Arbre d'Appel de Projet est l'Arbre d'Appel de toutes les fonctions de racine d'un projet. – Assurez-vous que tous les fichiers dans le Projet ont été analysés (dans le menu d'Administration de Projet). – Faire un dé clic Arbre  Arbre d'Appel de Projet

10.	Projet Fichier d'Arbre	<p>Un Arbre de Fichiers de Projet est un arbre de fichier de tous les fichiers de projet. Les fichiers non inclus par n'importe quel fichier sont au premier niveau.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Assurez-vous que tous les fichiers dans le Projet ont été analysés (dans le menu d'Administration de Projet). - Faire un clic Arbre→Créer Projet Fichier d'Arbre
11.	Projet class d'Arbre	<p>Assurez-vous que tous les fichiers dans le Projet ont été analysés (dans le menu d'Administration de Projet).</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic Arbre→Créer des Projet classes Ou presse  + 
12.	Arbre de Rapport de Fichier du fichier actuel	<p>Un Arbre de Rapport de Fichier montre les fichiers dont le fichier actuel utilise Globals ou des Fonctions.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placer le curseur n'importe où dans le fichier actuel. - Faites un clic le Arbre→Créer l'Arbre de Rapport de Fichier
13.	Arbre de Rapport de Classe de la classe actuelle	<p>Un Arbre de Rapport de Classe affiche les classes qui utilisent les Membres de Données ou les membres de Fonction de la classe actuelle. De telles classes ne devraient pas être dans la hiérarchie de la classe actuelle.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placez le curseur sur un nom de classe. - Faire un clic Arbre→Classe Relations Arbre

5. Opérations d'Arbre

1.	Arbre d'ordre - noeuds de nom	Faire un dé clic < Cadres d'Arbre >  dans la barre d'outil d'arbre. Dans le popup, Faire un dé clic Appelez le classement de noeuds d'Arbre → De Nom Autrement, vous pouvez utiliser le menu de coup en bas Arbre → Paramètres...
2.	Noeuds d'arbre d'ordre par l'occurrence d'appel	Faire un dé clic  dans la barre d'outil d'arbre. Dans le popup, Faire un dé clic Appelez le classement de noeuds d'Arbre → Par l'Occurrence → Montrez Toutes les Occurrences Ordonner par le premier appel d'une fonction et cacher ses autres appels, Faire un dé clic < Montrer la Première Occurrence > dans le susdit.
3.	Montrer Bibliothèque Fonctions, fonctions non définies et cetera.	Faire un dé clic  . Dans le popup, allumez l'article désiré sur ou De.
4.	Développez l'arbre entier	Complètement développer le sous-arbre sous le noeud actuel, Le claquement juste n'importe où dans la fenêtre d'Arbre; Faire un dé clic < Développez-vous Complet >
	Développer Une Fois	Garder l'arbre compact, les noeuds d'arbre qui ont été développés une fois ne sont pas développés de nouveau. - Faire un dé clic  dans la barre d'outil d'arbre. Le tour < Développez-vous Une fois > SUR.
5.	Préfixes de Noeud	<ul style="list-style-type: none"> - P - indique que le noeud est une baguette sur une fonction. - L - indique que c'est un fonction de bibliothèque/bibliothèque fichier. - A - indique que cette fonction a été allouée à la Pointeur-à-fonction ou utilisé pour initialiser une Pointeur à fonction dans une déclaration - * - indique que la fonction est récursive - X - indique que la fonction est déclarée, mais ne pas définie. - ? - indique que la fonction n'est ni déclarée, ni définie
6.	Allez à l'appel de fonction	Un claquement simple sur un noeud dans l'Arbre d'appel: <ul style="list-style-type: none"> - déplace le curseur au premier appel de la fonction après la position de curseur actuelle. - Les claquements ultérieurs déplaceront le curseur à l'appel suivant de la fonction dans la fonction actuelle
7.	Allez à la définition de fonction	Dans un Arbre de Visiteur ou d'Arbre d'appel, le double-clic sur un noeud pour aller à la définition de cette fonction.

8.	Tapez des renseignements de noeud actuel	Voir le prototype (ou la déclaration complète) de la fonction dans le noeud actuel , Le claquement juste n'importe où dans la fenêtre d'arbre.; Faire un dé clic < Tapez des Renseignements > dans le menu popup.
9.	Cherchez dans l'arbre	
	L'utilisation de la Recherche coince la barre d'outil de recherche	Avec la fenêtre d'Arbre active, utilisez la liste descend dans le Comité de Recherche dans la barre d'outils principale. Il montrera tous les noms de fonctions dans l'arbre. <ul style="list-style-type: none"> - Entrez dans peu de premiers caractères de la fonction désirée. - Quand la fonction désirée est visible dans la liste, le double-clic et y entre dans le comité de recherche. - Appuyez sur la clé entre.
	L'utilisation des icônes de Recherche dans la barre d'outil principale	Faire un dé clic  aller à l'occurrence suivante du noeud actuel dans l'arbre. Faire un dé clic  aller à l'occurrence précédente du noeud actuel dans l'arbre.
10.	Ordre d'appel de vue	a) Le sentier d'appel de la racine au noeud actuel. b) Les sentiers d'appel de la racine à toutes les occurrences du noeud actuel.
	Ordre d'appel au noeud actuel	Claquement juste, faites alors un dé clic < Sentier de Spectacle >.
	Voyez tous les ordres d'appel	Claquement juste, faites alors un dé clic < Montrez Tous les Sentiers >.
	Montrez l'arbre entier (les noeuds d'ordre d'appel sont accentués)	Après le fait de voir un ordre d'appel, <ul style="list-style-type: none"> - Voir l'arbre entier de nouveau, claquement juste, faites alors un dé clic < Montrez l'Arbre Entier > - Éteindre le marquage des noeuds d'ordre, claquement juste, faites alors un dé clic < Sentier de Non marque >
11.	Le fait de naviguer dans l'arbre	

	Utilisez la clé de Famille, les Touches de direction	<p>presse  voir la racine d'un assez long arbre</p> <p>presse  bouger en bas au même niveau ou au noeud d'enfant</p> <p>presse  bouger en haut au même niveau ou au noeud parental</p> <p>presse  pour développer le sous-arbre du noeud actuel et bouger à c'est le premier enfant.</p> <p>presse  s'effondrer le sous-arbre actuel et aller chez le parent du noeud actuel.</p> <p>Essayez aussi le ,  et le  combinaisons clé.</p>
	Allez au noeud parental	Faire un dé clic  dans la barre d'outil ou la presse le  combinaison clé.
	Retournez à précédent / Allez à ensuite	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic  dans l'arbre. Alternamment, vous pouvez presse  combinaison clé. Quand vous cliquez cette icône plusieurs fois, vous atteindrez le premier noeud qui a été visité. - Faire un dé clic  dans l'arbre. Alternamment, vous pouvez presse  combinaison clé. Quand vous cliquez cette icône plusieurs fois, vous atteindrez le dernier noeud visité.
12.	Marque / cacher	
	La tache et la non tache des noeuds	<p>Marquer un noeud: Choisissez le noeud en le cliquant; Faire un dé clic  dans la barre d'outil</p> <p>Non marquer un noeud: Choisissez le noeud en le cliquant; Cliquez juste, faites alors un dé clic < DéMarquer ></p>
	Allez à un noeud marqué en haut/en bas	Faire un dé clic  ou  aller en haut ou en bas à un noeud marqué.
	La feintise et la non feintise des noeuds	<p>Cacher un noeud insignifiant,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisissez le noeud que vous voulez cacher. Cliquez  dans la barre d'outil <p>Non cacher un noeud caché,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic  sur la barre d'outil et l'élection le noeud vous voulez vous non cacher Cliquez  dans la barre d'outil
13.	Arbre Paramètres	Cliquez  dans la barre d'outil pour changer les cadres. Pour les détails, faites allusion à l'Aide.
14.	Apparition d'Arbre	Faire un dé clic Arbre→Apparition fabriquer sur commande le coup d'oeil et l'apparence de l'ordinogramme

15.	Fabriquez sur commande la Fenêtre d'Arbre	Fabriquer sur commande les fontes, la grandeur de fonte, la position de barre d'outil, et cetera, Faire un dé clic Arbre→Personnaliser.
16.	Exporter Arbre	
	Exporter en tant que .jpg, .bmp or .html	<p>Exporter une partie de l'arbre comme un Bitmap:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisissez la partie de l'ordinogramme à être exporté par tirent et choisissent. - Dans la fenêtre d'ordinogramme, Faire un dé clic Arbre→ Exporter Arbre Image → Sélectionnés <p>Exporter un arbre comme un Bitmap:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans la fenêtre d'ordinogramme, Faire un dé clic Arbre→ Exporter Arbre Image→ Tout.
	Exporter en tant que a .txt fichier	<p>Exporter un arbre comme un fichier de texte:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans la fenêtre d'arbre, Dans la fenêtre Arbre→ Exporter Arbre Image→ Tout. - Après le fait de spécifier le nom de fichier, dans l'Image D'exportation Comme le dialogue, choisissez les Fichiers de type – aux fichiers TXT,et,faites ensuite un dé clic < Exportation >
17.	Créez l'ordinogramme du noeud actuel	- Faire un dé clic  sur la barre d'outil d'Arbre
18.	Créez CallFlow du noeud actuel	- Faire un dé clic  sur la barre d'outil d'Arbre

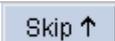
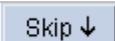
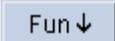
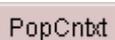
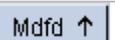
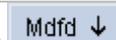
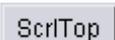
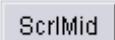
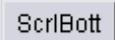
6. Fenêtre naviguer

1.	Fenêtre naviguer	<p>Les cartes différentes dans la Fenêtre Parcours vous aideront à regarder sans acheter à le:</p> <ul style="list-style-type: none"> - niveau de projet - niveau de fichier - niveau de fonction <p>Vous pouvez imprimer les contenus de la Fenêtre Parcours ou de l'exportation comme-text-file.</p>
2.	Fichiers de Projet <Prj Fichiers > carte	<p>Dans la carte de Prj Fichiers,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Essayez le double-clic et le claquement juste sur un nom de fichier - Le droit clique sur le noeud de racine pour ajouter des fichiers au projet, réviser l'ordre de sentier inclus
3.	Projet Naviguer <Prj Naviguer > carte	<p>Dans Prj Naviguer, vous pouvez voir la liste d'entre tous:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fonctions, fonctions de racine, fonctions récursives, conditionné - des fonctions, globales, structs et unions, et cetera. <p>Essayez le double-clic et le claquement juste sur n'importe quel noeud.</p>
	Allez à la définition d'une Fonction	<ul style="list-style-type: none"> - Double-clic sur un nom de fonction
	Voyez des fonctions Récursives	<ul style="list-style-type: none"> - Cliquer "+" se développer le " Récursif Fonctions " noeud.
	Imprimez l'Arbre ou l'Exportation comme un fichier de texte	<ul style="list-style-type: none"> - Claquement juste sur le noeud de racine; Cliquer "Imprimer " ou Cliquez "Exportation au Fichier de Texte"
4.	Rapport de Projet <Prj Rapport > carte	<p>Dans le Rapport de Prj, vous pouvez voir la liste de fichier-par-fichier de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - fonctions, fonctions de racine, fonctions neuves, globales, structs et unions, enums - # définit, typenoms, Fichiers #inclus, Inutilisés globales, Inutilisés locales
	Voir / Cacher Articles spécifiques	<p>Comme un exemple, voir seulement le Globales dans chaque fichier:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Claquement juste sur le noeud de racine; Cliquer Développer / Effondrer Groupe →Globales <p>Cacher tous les autres groupes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Claquement juste sur le noeud de racine; Cliquer Développer / Effondrer Groupe →Globales
	Imprimez l'Arbre ou l'Exportation comme un fichier de texte	<ul style="list-style-type: none"> - Claquement juste sur le noeud de racine; Cliquer " Imprimer " ou Cliquez " Exportation au Fichier de Texte "

5.	Changer	<ul style="list-style-type: none"> - Double-clic sur un nom de Fonction Récemment Visité - Le double-clic sur un nom de fichier Ouvert – pour aller à cette fenêtre
6.	Contour	<p>Voyez le contour du fichier actuel.</p> <p>Allez à n'importe quelle fonction, commentaire, #inclure, #ifdef etc. in le fichier en faisant un dé clic dans la fenêtre de Contour.</p>
	La liste de fonctions dans le fichier actuel	<ul style="list-style-type: none"> - Cliquer  l'icône pour voir la liste de fonctions dans le fichier. Le double-clic sur une fonction pour aller à sa définition - Cliquer d'autres icônes pour les choisir/désélectionner.
	Utilisez le Contour pour marcher par le fichier	<p>Dans les Options → Environnement → Fenêtre naviguer, Choisissez "Aller à l'événement.occurrence sur un seul clic dans Esquisse"</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cliquez et choisissez n'importe quel article dans la carte de Contour de la Fenêtre Parcours. - Appuyez simplement le  branchez le clavier pour aller à l'article suivant et marcher ainsi par le fichier.
	Vue le #if, #ifdef, affectent et cetera	<p>Quand vous choisissez un #ifdef, et cetera. dans la liste dans la carte de Contour:</p> <ul style="list-style-type: none"> - le comité plus bas montre la possibilité du #ifdef et les articles qui sont affectés par cela.
7.	Rapport de Fichier	<p>Voyez une fonction et un résumé de données du fichier actuel. Le double-clic pour aller à la ligne correspondante dans le fichier.</p>
8.	Ordinogramme	<p>La carte d'ordinogramme affiche une vue condensée de l'Ordinogramme.</p>
	Voyez les conditions qui doivent être vraies	<p>Choisir < Montrez/Cachez la Fenêtre Extérieure >  dans la barre d'outil pour afficher la liste de conditions entourant le symbole d'ordinogramme actuel.</p>
9.	Le contour de fonction	<p>Le Contour de Fonction / l'étalage de Contour de Région un contour squelettique de la fonction actuelle ou de Class/namespace. C'est utile pour naviguer dans de longues régions.</p> <p>Vous pouvez aussi voir l'ordre de tout le #if, #ifdef, #else etc. dans le fichier.</p>
	Voyez les conditions qui doivent être vraies	<p>Dans la partie plus basse vous pouvez voir l'ordre de conditions - if, else, for, while etc. cela doit être vrai pour atteindre la ligne actuelle dans la fenêtre de Fichier</p>
10.	Propriétés de Fonction / Propriétés de Région	<p>La vue et va à:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Visiteurs de la fonction actuelle, Les fonctions appelées par la fonction actuelle - Structures, #définit, globales etc. utilisé par la fonction actuelle <p>Essayez le claquement simple et le double-clic sur les noeuds.</p>

	Les visiteurs du courant fonction	<ul style="list-style-type: none">- Développez-vous le “Appelé Par” le noeud- Un double-clic sur un nom de fonction vous prendra à la définition de cette fonction.
--	-----------------------------------	--

7. Navigation

1.	Affichez des Boutons Rapides	Faire un dé clic < Faites le Fichier Fenêtre de plus Grand Taille > l'icône au fond de la Fenêtre En cristal. Ou le claquement tire en bas le menu Voir → Grand Fenêtre
2.	Indentation Externe	Faire un dé clic  déplacer le curseur au niveau d'alinéa extérieur.
3.	Sautez des Alinéas Plus profonds	Claquez quelqu'un -   . Par exemple: <ul style="list-style-type: none"> - aller d'une fonction au précédent / fonctionnent ensuite - sautez le corps d'une boucle - aller d'un cas au précédent / le cas suivant
4.	phrase sage navigation	Faire un dé clic  ou  les boutons pour aller à la sentence suivante ou précédente. Vous pouvez sauter une déclaration avec très long initializer – avec juste un claquement simple.
5.	Fonction navigation sage	Faire un dé clic  ou  aller à la fonction suivante ou précédente
6.	Retournez et Avancer	Retourner à la position juste précédente - vous révisiez à–Faire un dé clic  Retourner au point où vous avez claqué le précédent < Retourner >, Faire un dé clic 
7.	Contexte de Pan	Faire un dé clic  revenir au fichier-et-endroit précédant le plus récent parcourt l'opération.
8.	Allez aux lignes Modifiées	Visitez les lignes de code qui ont été modifiées par vous en faisant un dé clic  et  . Crystal REVS pour C et C++ se souvient des lignes modifiées même à travers les séances.
9.	Allez aux lignes Marquées	Visiter les lignes marquées: Faire un dé clic  et  .
10.	Rouleau de papier moitié de page	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic  apporter la ligne actuelle au haut de l'écran. - Faire un dé clic  apporter la ligne actuelle au milieu de l'écran. - Faire un dé clic  apporter la ligne actuelle au fond de l'écran.

11.	Mot suivant ou Précédent	<p>Chercher un mot entier:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placez le curseur sur un nom de fonction ou un identificateur - Faites un clic le  ou 
12.	Objet suivant ou Précédent	<p>Chercher un objet selon les règles de possibilité C/C++:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placez le curseur sur l'objet - Faire un clic  ou 
13.	Trouver et Remplacer	
	Recherche de Texte Simple / Recherche d'Objet	<p>Vous pouvez utiliser le comité de recherche dans la barre d'outil de recherche ou le dialogue Trouve.</p>
	Recherche Lexicale	<p>Chercher un ordre de jetons selon les règles lexicales C/C++ (ignorez des différences en quantité d'espace blanc, le match à travers les limites de ligne)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faites un clic le  dans la barre d'outil de recherche ou la presse  +  apporter le dialogue Trouve. - Montrez le mode à la Recherche Lexicale - Entrez dans la ficelle de recherche dans "la Recherche" du comité. - Mettez la Possibilité–Fichier/Fonction/Sélectionnés Texte. - Faites un clic < Trouver >
	Régulier Expression Recherche	<p>À Recherche une expression régulière</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faites un clic  dans la barre d'outil de recherche ou la presse  +  apporter le dialogue Trouve. - Montrez le mode à la Recherche d'Expression Régulière - Entrez dans l'expression régulière dans "la Recherche" du comité. - Mettez la Possibilité–Fichier/Fonction/Sélectionnés Texte. - Faites un clic < Trouver >

	Marquer Lignes	<ul style="list-style-type: none"> - Marquer toutes les lignes qui contiennent une ficelle s'accordant - Faites un clic  dans la barre d'outil de recherche ou la presse  +  apporter le dialogue Trouve. - Mettez le mode de recherché - Entrez dans la ficelle de recherché - Mettez la Possibilité–Fichier/Fonction/Sélectionnés Texte. - Faites un clic < Marquer Tous >.
14.	Trouver dans Fichiers (GREP)	<p>Presse  +  ou cliquez le  dans la barre d'outil de recherche pour afficher le fait de Trouver dans le dialogue de Fichiers.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettez le Mode de Recherche: Texte, Lexical, Régulier Expression, Objet, Modifiée Objet. - Spécifiez la ficelle de recherche dans "la Recherche" du comité. - Spécifiez les chemises prévues: Vous pouvez choisir un de LE DOSSIER ACTUEL, LES DOSSIERS DE BUREAU, ou les DOSSIERS DE PROJET, ou, utilisez le bouton de Browse et choisissez la chemise. - Faire un clic < Exécuter > bouton. <p>Les résultats de recherche sont affichés par la fenêtre de production sous la carte GREP.</p> <p>Vous pouvez voir les résultats comme une liste ou comme un arbre avec </p>
	Où occurrences modifiées	<p>Les occurrences modifiées d'un objet sont ces occurrences où l'objet est utilisé du côté gauche le côté d'une attribution, ou, les contenus de l'objet sont modifiés en passant l'objet comme une référence à une fonction, ou, l'objet est fait subir à pre ou l'augmentation post ou les réductions.</p> <p>Trouver toutes telles occurrences d'un objet dans le projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Placez le curseur sur l'identificateur désiré. - Le claquement juste, cliquez ensuite "Où des Occurrences Modifiées".
	GREP et Remplacent	<p>Dans la fenêtre de production, dans la carte GREP</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic  apporter le dialogue Remplace. - Spécifiez le fait de Remplacer Par le texte. - Vérifiez/Non vérifiez les articles de Modification de Fichier désirés. - Spécifiez une de l'option d'Occurrences Remplace –“Courant”, “Tous dans le fichier actuel” et “Dans tous les fichiers”. - Faire un clic < Remplacer >.

15.	Allez à la Définition, la Déclaration et le Prototype	<ul style="list-style-type: none"> - Le claquement juste dans la FENÊTRE de Fichier, faites ensuite un dé clic < MontrerDéfinition > aller à la définition de n'importe quel objet. - Le claquement juste dans la FENÊTRE de Fichier, faites ensuite un dé clic < MontrerDéclaration > aller à la déclaration la plus proche de n'importe quel objet. - Placez le curseur sur un nom de fonction et un claquement Goto→Prototypes voir le prototype d'une fonction
16.	Match de paire parfait	<p>Quand le curseur est à un de: (, [, {, /* et vous faites un dé clic , le curseur bouge à la correspondance),], }, */ et vice versa.</p> <p>En correspondant à l'appareil dentaire, c'est-à-dire {et}, il n'est pas nécessaire de placer le curseur exactement à l'accolade.</p> <p>Vous pouvez placer le curseur n'importe où sur la ligne</p>
17.	D'un #if, #ifdef à assorti/l'appariement #else, #endif, et vice versa	<p>Quand le curseur est sur a #if, #ifdef, #ifndef, Faire un dé clic  à Aller à la assorti/l'appariement #else, #elif ou #endif.</p>
18.	Observation de l'objet non déclaré	<p>Cliquer  déplacer le curseur en bas à une occurrence d'un objet qui est non déclaré et pas #defined non plus.</p>
19.	Observation de l'objet neuf	<p>Cliquer  déplace le curseur à la déclaration d'un objet local qui n'a pas été utilisé dans le programme.</p>
20.	Observation de l'appareil dentaire incomparable	<p>Cliquer Goto→ Trouvez des Erreurs → Incomparable else, (, /* et cetera déplacer le curseur en bas</p> <ul style="list-style-type: none"> - à une accolade incomparable c'est-à-dire. "{ou }", - un terminateur de commentaire incomparable c'est-à-dire "/*" ou "*/", ou, - un incomparable "else" c'est-à-dire un "else" pour lequel il y a non "if".
21.	Observation des erreurs de syntaxe	<p>Cliquer Goto→ Trouvez des Erreurs → L'Erreur de Syntaxe Suivante déplace le curseur en bas à la sentence de C/C++ suivante Syntaxiquement Incorrecte (si on est présent).</p> <p>Avec cette opération vous pouvez trouver des erreurs de syntaxe dans un programme (même sans devoir le compiler)</p>

22.	Marge de Contour	<p>Faire un déclic Outils→Montrer Pli/Fold Niveau Marge voir la Marge de Contour pour chaque fonction dans le fichier.</p> <ul style="list-style-type: none">- Cliquer '-' s'effondrer le niveau actuel dans la fonction.- Cliquer '+' développer un niveau dans la fonction.- Le droit clique '+' développer tous les niveaux sous le niveau actuel.
-----	------------------	---

8. Arbres Riches

Les **Arbres Riches** sont des arbres d'appel ou des arbres de visiteur où chaque noeud de fonction contient des renseignements supplémentaires pour le parcours facile et la compréhension de code de projet.

1.	Créez un Arbre Riche	<ol style="list-style-type: none"> 1. Créez l'Arbre d'appel désiré ou l'Arbre de visiteur 2. Faire un dé clic < Cherchez dans l'Arbre >  dans la barre d'outil de fenêtre d'Arbre pour ouvrir la Recherche dans le dialogue d'Arbre. 3. Dans la carte d'Étalage Permet, choisissez les renseignements supplémentaires qui devraient être montrés avec chaque noeud de fonction. 4. Faire un dé clic < Appliquer > 5. Utilisez aussi le "Objet Recherche" la carte pour chercher les objets de données spécifiques et les afficher dans les noeuds d'arbre pertinents
2.	Le "Cherchez dans l'Arbre" dialogue	Faire un dé clic le < Cherchez dans l'Arbre >  dans la barre d'outil de Fenêtre d'Arbre pour voir le "Cherchez dans le dialogue d'Arbre".
	La carte d'Étalage Permet	Utilisez cette carte à: <ul style="list-style-type: none"> - Permettez/rendez infirmes des renseignements qui sont affichés à côté de chaque noeud
	La carte d'Occurrences de Rehaut	Utilisez cette carte à: <ul style="list-style-type: none"> - Choisissez le critère selon lequel d'autres occurrences d'un noeud sont accentuées
	La carte de Recherche d'Objet	Dans cette carte, <ol style="list-style-type: none"> 1. Spécifiez l'objet de données ou le nom de struct, et cetera 2. Trouvez dans quelles fonctions l'objet de données est utilisé - en faisant un dé clic < Chercher > ou < Fouillez Tous >
	La carte de Recherche Avancée	En utilisant cette carte, vous pouvez: <ul style="list-style-type: none"> - trouvez l'occurrence suivante d'une fonction dans l'arbre. - trouvez la fonction suivante utilisée d'un fichier spécifique. - utilisez le "la liste d'histoire" pour chercher un objet particulier, struct, une classe, taper ou #define - cherchent une ficelle dans tout le texte qui est affiché par les noeuds d'arbre..
3.	Attachez des renseignements aux noeuds d'arbre	Utilisez le "Permettent l'Étalage" la carte dans le "la Recherche dans l'Arbre" le dialogue

	Paramètres de vue de fonctions	Choisir "Liste de Paramètre de Fonction"; Faire un dé clic < Appliquer >.
	Profondeur de meule de vue à chaque noeud	Choisir "Grandeur de Meule"; Faire un dé clic < Appliquer >.
	Les Noms de Fichier où les Fonctions sont définies	Choisir "Noms de Fichier"; Faire un dé clic < Appliquer >.
	Attachez des Commentaires aux noeuds d'arbre	À chaque noeud d'arbre, voyez le commentaire associé à l'appel de fonction: Choisir " Commentaire Associé"; Faire un dé clic < Appliquer >.
	Les objets utilisés par les fonctions	Choisir "Nom d'Objet"; Faire un dé clic < Appliquer >. Utilisez le "la Recherche d'Objet" la carte pour chercher des objets de données spécifiques et les afficher dans les noeuds d'arbre pertinents
4.	Qui fonctionne l'utilisation une catégorie d'objets	Utilisez le "la Recherche d'Objet" la carte de la Recherche dans le dialogue d'Arbre
	La liste de vue de globals utilisé par chaque fonction	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu "le Type d'Objet" à <Globals> - Le jeu "l'Élection de" à <Chacun Global>. <p>À ce point, " Nom d'Objet " contient < Chacun Global ></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic < Recherche >
	La liste de Structures utilisées par chaque fonction	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu "le Type d'Objet" <aux Structures/Unions> - Le jeu "l'Élection de" à <N'importe quelle Union de Structure/N'importe quelle>. <p>Maintenant "le Nom d'Objet" contient <N'importe quelle Union de Structure/N'importe quelle>.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic < Recherche >
	Que les membres d'une Structure sont utilisés par les fonctions	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu "le Type d'Objet" <aux Structures/Unions> - Dans "l'Élection Parmi", choisissez le nom de la structure à laquelle vous vous intéressez <p>À ce point, " Nom d'Objet " contient le nom de la structure</p> <ul style="list-style-type: none"> - 'Des Membres' Font un dé clic pile ou la flèche c'est-à-dire. "." ou "->" - Le jeu "l'Élection de" à <N'importe quel Membre>. <p>Maintenant "le Nom d'Objet" contient: le nom de la structure désirée.< N'importe quel Membre ></p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic < Recherche >

5.	Qui fonctionne l'utilisation un objet spécifique :	Utilisez le "la Recherche d'Objet" la carte de la Recherche dans le dialogue d'Arbre
	Qui fonctionne l'utilisation un global spécifique	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu "le Type d'Objet" <à Globals> - Dans "l'Élection Parmi", utilisez la liste descend pour choisir le nom de la variable globale à laquelle vous vous intéressez <p>Maintenant "le Nom d'Objet" contient le nom de la variable globale</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic < Recherche >
	Qui fonctionne l'utilisation un membre spécifique d'une variable de structure spécifique	<ul style="list-style-type: none"> - Le jeu "le Type d'Objet" <aux Structures/Unions> - Dans "l'Élection Parmi", choisissez le nom de la variable de structure à laquelle vous vous intéressez <p>À ce point, "le Nom d'Objet" contient le nom de la variable de structure</p> <ul style="list-style-type: none"> - 'Des Membres' Font un clic pile ou la flèche c'est-à-dire. "." ou "->" - Dans "l'Élection Parmi", choisissez le nom du membre spécifique à qui vous vous intéressez <p>Maintenant "le Nom d'Objet" contient: le nom de la structure désirée. le nom du membre désiré</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic < Recherche >
6.	Recherche Avancée	Dans le "la Recherche Avancée" la carte du "la Recherche dans l'Arbre" le dialogue:
	Allez au noeud suivant qui est d'un fichier spécifique	<ul style="list-style-type: none"> - Choisissez le "le Nom de Fichier" checkbox. (le "la Ficelle de Recherche" la boîte de chèque devrait être DÉBRANCHÉE) - Utilisez la liste descend pour choisir le nom de fichier auquel vous vous intéressez. - Faire un clic < Recherche > trouver le noeud d'arbre suivant qui est du fichier choisi; Faites un clic <Fouillent Tous> trouver tous les noeuds qui sont du dossier choisi.
	Allez au noeud suivant qui utilise un objet spécifique	<ul style="list-style-type: none"> - Choisissez le "le Nom d'Objet" checkbox. (le "la Ficelle de Recherche" la boîte de chèque devrait être DÉBRANCHÉE) - Utilisez la liste d'histoire pour choisir l'objet dans lequel vous êtes intersted. - Faire un clic < Recherche > trouver le noeud suivant contenant le nom d'objet; Faites un clic <Fouillent Tous> trouver tous les noeuds contenant un match pour l'objet choisi.
	La recherche d'une ficelle dans les noeuds d'arbre	<ul style="list-style-type: none"> - Choisissez le "la Ficelle de Recherche" checkbox. - Entrez dans le nom de la ficelle que vous voulez chercher. - Faire un clic < Recherche > trouver le noeud suivant contenant la ficelle; Faites un clic <Fouillent Tous> trouver tous les noeuds contenant un match pour la ficelle choisie.

7.	Accentuez d'autres Occurrences	Utilisez le "Permettent l'Étalage" la carte dans le "la Recherche dans l'Arbre" le dialogue
	Les noeuds de rehaut qui ont le même nom de fonction que le noeud actuel	Choisissez "le Nom de Fonction"; le claquement <Fait une demande>.
	Les noeuds de rehaut qui sont du même fichier que le noeud actuel	Choisissez "le Nom de Fichier"; le claquement <Fait une demande>.
	Les noeuds de rehaut qui fait attacher le même nom d'objet que le noeud actuel	Choisissez "le Nom d'Objet"; le claquement <Fait une demande>.
8.	Le claquement simple pour aller à l'appel de fonction	Un claquement simple sur un noeud dans l'Arbre d'appel: <ul style="list-style-type: none"> – déplace le curseur au premier appel de la fonction dans le code du parent – Les claquements ultérieurs déplaceront le curseur à l'appel suivant de la fonction dans le code du parent
9.	Voyez le DataFlow de l'objet de données	<ul style="list-style-type: none"> – Faites un clic pour choisir un noeud d'arbre qui fait afficher un objet de données à côté de cela – Le claquement juste n'importe où dans la Fenêtre d'Arbre, cliquez alors <DataFlow pour l'Objet Actuel> dans le menu surgis.
10.	Filtration de l'arbre	Après la recherche d'une fonction spécifique dans l'arbre, ou quand les renseignements sont attachés aux noeuds d'arbre, vous pouvez filtrer l'arbre pour que seulement les noeuds d'intérêt soient visibles et le reste de l'arbre devient caché.
	Voyez seulement les noeuds qui ont des objets	Après que vous cherchez un objet et, par conséquent, cet objet est affiché à côté de quelques noeuds dans l'arbre: <ul style="list-style-type: none"> – Le claquement juste n'importe où dans la Fenêtre d'Arbre. – Faire un clic < Montrer Tous les Chemins pour Objet >. Maintenant seulement les sous-arbres qui contiennent les noeuds-avec-objets sont visibles, le reste de l'arbre devient caché.
	Les noeuds de vue qui sont d'un fichier spécifique	Après que vous permettez l'étalement de noms de fichier, pour que les noms de fichier soient affichés à côté des noeuds d'arbre: <ol style="list-style-type: none"> 1. Choisissez un noeud qui contient le nom de fichier d'intérêt. 2. Le claquement juste n'importe où dans la Fenêtre d'Arbre. 3. Faire un clic < Montrer Tous les Chemins pour FichierNom >. Maintenant les sous-arbres qui contiennent les noeuds-avec-nom-de-fichier d'intérêt sont visibles, le reste de l'arbre devient caché.

	Rechercher TOUS	<p>Comment les travaux "Rechercher TOUS": Le cristal cherchera pour trouver tous les noeuds basés sur le critère de recherche.</p> <p>Si des parties non développées de l'arbre contiennent des matches de recherche, ces parties seront automatiquement développées.</p> <p>Seulement les sous-arbres qui contiennent des matches de recherche restent visibles, le reste de l'arbre devient caché.</p>
	Montrer Arbre Entier	<p>Quand quelques sous-arbres sont visibles et le reste de l'arbre est caché, de nouvelles recherches et quelques autres opérations ne peuvent pas être exécutés.</p> <p>Afficher l'arbre entier de nouveau:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le claquement juste n'importe où dans la Fenêtre d'Arbre. - Faire un clic < Montrer Arbre Entier >.

9. Data Flow

1.	Créez un DataFlow	<ul style="list-style-type: none">– Placez le curseur sur un nom d'objet dans la fenêtre de fichier.– Cliquez le < Créez DataFlow >  dans la barre d'outil.
	Ce qui fait le spectacle de DataFlow?	<ul style="list-style-type: none">– Les déclarations qui utilisent l'objet de données, les appels de fonction qui prennent l'objet de données comme un argument– L'écoulement de contrôle autour de l'utilisation d'objet de données
	DataFlow vous permet à:	<ul style="list-style-type: none">– Trouvez vite toutes les fonctions qui utilisent l'objet de données,– Comment ils utilisent l'objet de données –<i>recevez une vue complète d'utilisation de données</i>– Quand passé comme un argument, développez l'appel de fonction - voir comment il est utilisé dans la fonction appelée– Avec la vue graphique, vous pouvez comprendre et vous souvenir beaucoup plus vite.
2.	DataFlow d'un habitant d'origine	<p>Une variable locale est connue seulement dans une fonction.</p> <ul style="list-style-type: none">– Quand vous créez le DataFlow d'une variable locale, vous verrez comment il est utilisé dans la fonction actuelle.– Quand passé comme un argument, développez l'appel de fonction - pour voir comment il est utilisé dans la fonction appelée
3.	DataFlow d'un global	<p>Une variable globale est visible à plus qu'une fonction:.</p> <ul style="list-style-type: none">– Dans le DataFlow pour un global, vous verrez toutes les fonctions où le global est utilisé.– Le double-clic et développe n'importe laquelle de ces fonctions pour voir l'utilisation du global dans cette fonction.
4.	Dataflow de cas d'un struct	<p>DataFlow d'un membre struct dans tous les cas du struct</p> <ul style="list-style-type: none">– Allez au <i>déclaration de membre</i> et placez le curseur sur le nom du membre.– Cliquez le < Créez DataFlow >  dans la barre d'outil

	Dataflow d'un cas d'un struct	<p>DataFlow d'un membre struct dans un cas particulier du struct</p> <ul style="list-style-type: none"> – Allez au code où il est utilisé comme le membre de ce cas particulier. – Placez le curseur sur le nom du membre. – Cliquez le < Créez DataFlow >  dans la barre d'outil
	Dataflow de tous les cas d'un struct	<p>DataFlow de tous les cas d'un struct</p> <ul style="list-style-type: none"> – Placez le curseur sur le nom de structure c'est-à-dire l'étiquette de struct. – Cliquez le < Créez DataFlow >  dans la barre d'outil
5.	Développez l'appel de fonction dans un DataFlow	<p>La présence d'un appel de fonction impliquant l'objet de données est indiquée par le  l'icône au-dessus du symbole.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Le double-clic sur un symbole qui contient un appel de fonction. L'expansion est insérée just avant l'appel de fonction.
	Effondrement une expansion	Le double-clic sur le symbole de début de l'expansion
6.	Voyez le code couvert par les symboles miniatures	<ul style="list-style-type: none"> – Cliquez sur les symboles miniatures et voyez le code couvert par eux.
	Rouleau de papier code accentué	<ul style="list-style-type: none"> – Faites un clic le < Défiler Code Vers le Haut >  et < Défiler Code Vers le Bas >  dans la barre d'outil de fenêtre d'Ordinogramme
7.	Naviguez facilement à beaucoup de fonctions dans beaucoup de fichiers	<p>Cliquez sur un symbole d'ordinogramme et voyez le code correspondant dans le Fichier Source</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cliquez sur l'entretien de symbole "Pistage:" aller au début de la fonction dans la fenêtre de fichier. – Dans une expansion DataFlow, cliquez sur le symbole de début pour voir l'appel de fonction dans la fenêtre de fichier
8.	Voyez le CallStack	<p>Quand vous développez des appels de fonction dans un DataFlow, souvent vous avez un ordre de DataFlows qui sont nichés l'un dans l'autre:</p> <p>Voir l'ordre de fonctions qui vous ont apporté à une expansion nichée:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Le claquement juste dans n'importe quel symbole dans l'expansion nichée – Choisir < Meule d'Appel de Fonction > dans le menu surgis <p>Maintenant vous pouvez voir la meule d'appel complète.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cliquez sur un nom de fonction dans la meule d'appel pour aller à son expansion

9.	Voyez l'ordinogramme complet de la fonction	<ul style="list-style-type: none"> - Cliquez sur n'importe quel symbole dans le DataFlow pour que le code correspondant soit accentué dans la Fenêtre de Fichier. - Faire un dé clic  dans la barre d'outil principale en haut.
	Retournez à DataFlow	<p>Retourner au DataFlow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic < En arrière à l'Ordinogramme >  dans la barre d'outil d'Ordinogramme

10. Call Flow

1.	Créez un CallFlow	<ul style="list-style-type: none"> – Placez le curseur n'importe où dans la fonction. – Faites un clic sur le < Créez CallFlow >  dans la barre d'outil.
2.	Ce qui fait vous arrivez avec le CallFlow	<p>Vous recevez une vue simplifiée de la fonction. Vous pouvez facilement voir:</p> <ul style="list-style-type: none"> – les fonctions s'appelaient dans cette fonction – l'écoulement de contrôle de la fonction
3.	Voyez le code couvert par les symboles miniatures	<ul style="list-style-type: none"> – Cliquez sur les symboles miniatures et voyez le code couvert par eux.
	Rouleau de papier code accentué	<ul style="list-style-type: none"> – Faites un clic sur le < Défiler Code Vers le Haut >  et < Défiler Code Vers le Bas > .
4.	CallFlow vous permet à:	<ul style="list-style-type: none"> – Faites une attaque rapide sur la fonction actuelle et ses appeler-fonctions – Comprenez la logique d'une fonction en détail
5.	Développez des appels de fonction dans un CallFlow	<p>la présence d'un appel de fonction est indiquée par le  l'icône au-dessus du symbole.</p> <ul style="list-style-type: none"> – Le double-clic sur un symbole qui contient un appel de fonction. <p>L'expansion est insérée just avant l'appel de fonction.</p>
	Effondrement une expansion	<ul style="list-style-type: none"> – Le double-clic sur le symbole de début de l'expansion
6.	Naviguez facilement à beaucoup de fonctions dans beaucoup de fichiers	<p>Cliquez sur un symbole d'ordinogramme et voyez le code correspondant dans le Fichier Source</p> <ul style="list-style-type: none"> – Cliquez sur l'entretien de symbole "Pistage:" aller au début de la fonction dans la fenêtre de fichier. – Dans une expansion CallFlow, cliquez sur le symbole de début pour voir l'appel de fonction dans la fenêtre de fichier

7.	Voyez le CallStack	<p>Quand vous développez des appels de fonction dans un CallFlow, souvent vous avez un ordre de CallFlows qui sont nichés l'un dans l'autre:</p> <p>Voir l'ordre de fonctions qui vous ont apporté à une expansion nichée:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le claquement juste dans n'importe quel symbole dans l'expansion nichée - Choisir < Fonction Appel Pile > dans le menu surgis <p>Maintenant vous pouvez voir la meule d'appel complète.</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cliquez sur un nom de fonction dans la meule d'appel pour aller à son expansion
8.	Voyez l'ordinogramme complet de la fonction	<ul style="list-style-type: none"> - Cliquez sur n'importe quel symbole dans le CallFlow pour que le code correspondant soit accentué dans la Fenêtre de Fichier. - Faire un dé clic  dans la barre d'outil principale en haut.
	Retournez à CallFlow	<p>Retourner au CallFlow:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic < En arrière à l'Ordinogramme >  dans la barre d'outil d'Ordinogramme

11. Arbres de Dépendance de données

1.	Créez un Arbre de Dépendance de données	Placez le curseur sur n'importe quel objet de données. <ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic < Créez l'Arbre de Dépendance de Données >  icône dans la barre d'outil.
	Arbre de Dépendance de données d'un global	Placez le curseur sur un global et créez c'est l'arbre de dépendance de données. L'arbre de dépendance de données d'une variable globale contiendra <ul style="list-style-type: none"> - Toutes les occurrences où la variable globale est modifiée - Si une variable globale est passée comme un argument de fonction, donc le nom de la fonction. - Toutes les occurrences modifiées des objets modifiant la variable globale; et cetera.
	Arbre de Dépendance de données d'un habitant d'origine	Placez le curseur sur un habitant d'origine et créez c'est l'arbre de dépendance de données.
	Arbre de Dépendance de données d'un membre	Placez le curseur sur le membre de structure et créez c'est l'arbre de dépendance de données. L'arbre de dépendance de données contiendra: <ul style="list-style-type: none"> - Toutes les occurrences modifiées du membre. - Toutes les occurrences modifiées des objets modifiant le membre - Si le membre est passé comme un argument, donc le nom de la fonction.
2.	Développez l'arbre de Dépendance de données	Développez les noeuds de l'arbre de Dépendance de données en cliquant "+"
	Développez l'Arbre entier	À se développent complètement le sous-arbre sous le noeud actuel, Le claquement juste n'importe où dans la fenêtre d'Arbre; Faire un clic < Développer complet >
3.	Le fait de naviguer	Le double-clic sur n'importe quel noeud dans l'arbre de Dépendance de données pour aller à la ligne de code source correspondante.

4.	Préfixes de Noeud	<ul style="list-style-type: none"> - A - indique que le noeud est une array - D - indique que le noeud est un constant défini - E - indique que le noeud est une variable enum - F - indique que le noeud est une fonction - G - indique que le noeud est un global - M - indique que le noeud est le membre d'union ou la structure - P - indique que le noeud est une baguette - T - indique que le noeud est un typedef - EC - indique que le noeud est un constant enum - FA - indique que le noeud est un argument de fonction - FP - indique que le noeud est la baguette pour fonctionner - GA - indique que le noeud est une array globale - MP - indique que le noeud est une baguette de membre - + - indique que le noeud est EXTENSIBLE - - - indique que le noeud est DÉVELOPPÉ - * - indique que le noeud est RÉCURSIF
5.	Le "la Recherche dans l'Arbre" le dialogue	Faites un clic le < Rechercher dans l'arbre >  dans la barre d'outil de Fenêtre d'Arbre pour voir le "la Recherche dans le dialogue d'Arbre".
	La carte d'Étalage Permet	<p>Utilisez cette carte à:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Permettez/rendez infirmes des renseignements qui sont affichés à côté de chaque noeud
	La carte d'occurrences de Rehaut	<p>Utilisez cette carte à:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisissez le critère selon lequel d'autres occurrences d'un noeud sont accentuées
	La carte de Recherche Avancée	<p>En utilisant cette carte, vous pouvez:</p> <ul style="list-style-type: none"> - trouvez l'occurrence suivante d'un nom d'objet - trouvez l'objet suivant utilisé d'un fichier spécifique. - trouvez l'occurrence suivante d'une fonction dans l'arbre. - utilisez le "la liste d'histoire" pour chercher un objet particulier, struct, une classe, taper ou #define - cherchent une ficelle dans tout le texte qui est affiché par les noeuds d'arbre..

6.	Attachez des informations aux noeuds d'arbre	<p>Chaque noeud aux spectacles d'arbre de dépendance de données</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Nom d'objet de données 2. nom de fonction 3. nom de fichier 4. Nombre de ligne <p>Utilisez le "Permettent l'Étalage" la carte dans le "Rechercher dans l'arbre" le dialogue</p>
	La fonction de vue appelle dans lequel les objets sont utilisés	Choisissez "le Nom de Fonction"; Faire un dé clic < Appliquer >.
	Les Noms de Fichier où les Objets sont utilisés	Choisissez "les Noms de Fichier"; Faire un dé clic < Appliquer >.
	Attachez des Commentaires aux noeuds d'arbre	<p>À chaque noeud d'arbre, voyez le commentaire associé à l'appel de fonction:</p> <p>Choisissez "le Commentaire Associé"; Faire un dé clic < Appliquer >.</p>
	Les objets utilisés par les fonctions	<p>Choisissez "le Nom d'Objet"; Faire un dé clic < Appliquer >.</p> <p>Utilisez le "la Recherche d'Objet" la carte pour chercher des objets de données spécifiques et les afficher dans les noeuds d'arbre pertinents</p>
7.	La recherche d'un Objet dans l'Arbre de Dépendance de Données	Utilisez le "la Recherche Avancée" la carte du "la Recherche dans l'Arbre" le dialogue
8.	Voir l'occurrence d'un objet profondément dans l'Arbre	<ul style="list-style-type: none"> - Choisissez le noeud conforme à l'objet - Claquement juste dans la fenêtre d'arbre, et, faites alors un dé clic < Montrer le chemin >. Maintenant vous pouvez voir le sentier de la racine au noeud pour l'objet.

12. Le fait de produire la Documentation HTML

1.	Produisez la Documentation HTML	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic Projet→Créer un document HTML - Dans le Dialogue de Cadres de Documenter HTML, choisissez les options désirées. - Faire un dé clic < OK > <p>Crystal C/C++ commencera à créer la documentation HTML pour le projet actuel.</p> <p>Quand la documentation accomplit:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic < OK > - le document implicite sera affiché par votre navigateur.
	Ouvrez le Document HTML	<p>Ouvrir la documentation HTML pour le projet actuel:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic Projet→Ouvrir Document HTML
	L'Inclusion des renseignements Spécifiques de Projet	<p>Inclure des notes de projet, les commentaires, l'histoire de développement, sur chacun spécifique lié de projet dans la documentation:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic Projet→Ouvrir Notes –ouvrir le projet note le fichier - Entrez dans le contenu à être inclus comme faisant partie de la documentation dans le fichier de notes de projet et le sauver. - Créez maintenant la documentation.
	Le fait de configurer le Contenu de Documentation HTML	<p>Utilisez le Dialogue de Cadres de Documenter HTML pour configurer les contenus de la documentation HTML.</p>
2.	La Documentation HTML fournit	<ul style="list-style-type: none"> - Observation de toute l'équipe de code source - Publiez le code source sur Internet et CD-ROM - Le code source complet regardant sans acheter faute d'un IDE.
	Les Documents HTML fournissent aussi	<ul style="list-style-type: none"> - Renseignements complets –en incluant des ordinogrammes, des arbres, une métrique codée, un renvoi, et cetera - Facile de regarder sans acheter, facile de comprendre, la large couverture codée - La plate-forme idéale pour discuter les designs avec les clients et les équipes globales –sans vraiment transférer le code source.
3.	Contenus de Documents HTML En cristal	<ul style="list-style-type: none"> - Documentation de fichier - Inclure-arbre de Fichier - Liste de code source - embelli et surligné de syntaxe. - Ordinogrammes pour les tout-fonctions - L'arbre d'appel, l'arbre de visiteur, et cetera

		<ul style="list-style-type: none"> - Métrique Codée - Renvoi - Documentation de Chèque Statique
4.	Dialogue de Paramètres de Documenter HTML	Configurez les contenus des documents ici.
	Le fait de spécifier la chemise de documentation	<ul style="list-style-type: none"> - Spécifiez le sentier où la documentation doit être créée dans "le Sentier pour les Documents".
	Le changement de la documentation le Titre	<ul style="list-style-type: none"> - Entrez le "le Titre de Documentation" dans le comité de Titre de Rapport
	Le fait d'attacher un logo à la documentation	<ul style="list-style-type: none"> - Regardez sans acheter et choisissez le LOGO demandent la documentation.
	Permettez la Métrique codée	<p>Sous la section générale:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vérifiez 'Permettent à la Métrique Codée' d'inclure la métrique codée comme faisant partie de la documentation
	Incluez la liste de code source	<p>Dans la Section de Code source:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vérifiez 'la Liste de Code source' - le code source formaté pour chaque dossier ira faire pour être inclus dans la documentation.
	Incluez des rapports de chèque statique	<p>Dans la Section de Chèque Statique:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisissez "Permettent le Contrôleur Statique" au chèque statique chaque dossier de projet Quand choisi, le 'MISRA C' le rapport de contrôle statique pour le projet fera partie du projet.
	Incluez des ordinogrammes de fonction	<p>Dans la section d'Ordinogrammes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le Chèque Permet à la création d'Ordinogramme d'inclure des ordinogrammes pour toutes les fonctions de projet comme faisant partie du document. - Vérifiez – les Ongles du pouce avec la Hauteur et la Largeur - Choisissez le type de l'ordinogramme avec le niveau du détail.
	Incluez des types différents d'arbres	Utilisez la section d'Arbres pour choisir les types d'arbres à être inclus comme faisant partie de la documentation HTML. Vous pouvez choisir parmi
5.	Le parcours dans la documentation HTML	<p>La page d'accueil pour chaque jeu de documentation est "default.html". Voyez le résumé de projet ici.</p> <p>Alors, Faire un dé clic Aperçu de Projet→Parcourez l'Arbre voir l'arbre de Projet. Utilisez-le pour naviguer dans la documentation.</p>
	Le Projet Parcourt l'Arbre	<ul style="list-style-type: none"> - Développez les noeuds à de l'arbre,

	Documentation de Fichier	Voyez la documentation individuelle d'un fichier. Utiliser <ul style="list-style-type: none">- Arbre de Rapport de Fichier- Documentation- Liste de Code source
--	--------------------------	---

	Métrique Codée	<p>La documentation HTML contient la Métrique de Volume suivante:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Métrique de Projet – Métrique de Fichier – Métrique de Fonction <p>Vous pouvez aussi voir la Métrique de Complexité suivante:</p> <ul style="list-style-type: none"> – La Métrique de Complexité d'Halstead – La Métrique de Complexité de McCabe
	Renvoi réciproque	Voyez la liste de tout globals dans le projet, avec où l'objet a été défini et utilisé.
	Rapport de Chèque Statique	Vue le rapport de chèque statique – sur un par fichier ou un par base de règle.
6.	Menus de Documentation	Voyez s'il vous plaît les contenus d'Aide. (Documentation Html→Menus...)

13. Contrôle Statique

1.	Rapport de Contrôle Statique pour un Projet	<p>Au chèque statique un projet, Faire un dé clic Projet→Créer le Rapport de Contrôleur Statique.</p> <p>Dans le dialogue de Contrôleur statique, choisir:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le Type de Règle de la liste descend - Les règles à être vérifiées dans le type de règle - Le format de rapport de production. - Faire un dé clic < OK >. <p>Le mètre de progrès de Contrôleur Statique sera affiché</p> <p>Aussitôt que la génération de rapport est complète, les résultats seront affichés par le format choisi.</p>
	Contrôle Statique d'un Fichier	<p>Au chèque statique un fichier, Faire un dé clic Outils→Créer Statique Checker Rapport.</p>
	Que les normes de Contrôle Statiques sont soutenues	<p>Vous pouvez choisir de:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Règle de Misra 1998 - pour MISRA-C:1998 - Règle de Misra 2004 - pour MISRA-C:2004
2.	Choisissez les Règles de Vérifier	<p>Avant que vous commencez le contrôle statique,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Choisissez les règles à être vérifiées - Non choisissez les règles que vous voulez ignorer
3.	Le dialogue de Chèque Statique	<p>Utilisez ce dialogue et contrôlez la génération de rapports de contrôle statiques.</p>
	Paramètres	<p>Utilisez le menu de cadres pour Importer ou Exporter un ensemble prédéterminé des règles à être vérifiées.</p>
	Type de Règle et Liste de Règles	<p>A choisi la norme pour vérifier et ensuite choisir les règles de vérifier/ignorer de la liste de règles</p>
	Paramètres Généraux	<p>En signalant des violations, si le find's de REVS En cristal une violation connue qui a été marquée dans le code pour ne pas être annoncé, il ne sera pas annoncé dans la production si ' <i>Annoncez toutes les violations ignorant pragmas fixé</i>' est non maîtrisé.</p>

	Formats de production	<p>Le résultat d'une épreuve de violations de chèque statique peut être:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vu dans la Fenêtre de Production dans Crystal C/C++. Vous pouvez naviguer, voyez et corrigez ces violations - Vu comme les rapports HTML produits dans une chemise indiquée. Ces rapports HTML peuvent être donnés aux autres membres d'une équipe de développement pour fixer les violations différentes.
4.	Observation du Rapport	Vous pouvez voir un rapport statique dans le "Contrôleur Statique" étiquette de la fenêtre de production.
5.	L'exclusion des violations connues d'être annoncé	<p>Pour les violations qui sont connues exister dans un projet, vous pouvez vouloir réprimer des reportages d'eux la chaque fois.</p> <p>Faire ainsi, marquez de telles violations dans le code source.</p>
	La suppression des violations pour le fichier entier	<p>Réprimer les règles 5.5 et 5.6 de reportages de 2004 MISRA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début de l'insertion de fichier <code>/*#pragma disable(MISRA2004, 5.5, 5.6)*/</code>
	La suppression des violations pour une gamme donnée	<p>Réprimer les règles 5.5 et 5.6 de reportages de 2004 MISRA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début de l'insertion de gamme <code>/*#pragma disable(MISRA2004, 5.5, 5.6)*/</code> - À la fin de la gamme pour ignorer 5.5, l'insertion <code>/*#pragma enable(MISRA2004, 5.5)*/</code> - À la fin de la gamme pour ignorer 5.6, l'insertion <code>/*#pragma enable(MISRA2004, 5.6)*/</code>
	Ajouter une raison en réprimant une violation	<p>Réprimer des reportages règle 45:2 de 1998 MISRA</p> <ul style="list-style-type: none"> - Au début de l'insertion de gamme <code>/*#pragma disable(MISRA1998, 45.2:" Cela règle a été réprimé.")*/</code> <p>Vous pouvez utiliser n'importe quelle ficelle de votre choix après les deux-points ':'</p>
6.	Rapports de Chèque Statiques et Documentation HTML	<p>Le rapport de chèque statique peut faire partie de la documentation HTML.</p> <p>Inclure le rapport de chèque statique:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic Projet→Créer un document HTML - Permettez le Contrôleur Statique
7.	Rapports de Chèque Statiques et mode de Ligne d'instruction	<p>Le rapport de chèque statique peut aussi être produit dans le mode de ligne d'instruction.</p> <p>Voyez s'il vous plaît les contenus d'Aide. (Contrôle Statique→ ...)</p>

14. Commentaire Sentier

1.	Rapport de Changement de Logiciel	<p>Le rapport de Marqueur de Piste de Commentaire est le rapport de changement de logiciel.</p> <p>Tous les changements de logiciel conformément à une carte d'identité de Changement simple sont groupés et pistés ensemble.</p>
2.	La création d'un Commentaire Sentier Marqueur	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic Insérer→Commentaire Sentier Marqueur→Nouveau Commentaire Sentier Marqueur et créez celui. - Faire un clic < Enregistrer > sauvegarder le Marqueur de Piste de Commentaire créé.
3.	Format de Commentaire Sentier Marqueur	<p>Un typique Commentaire Sentier Marqueur regarde comme suit</p> <p>CTM: Liste Sur l'écoulement JohnD 11/24/2009: <i>l'augmentation de baguette manquait ici</i> ENDCTM</p>
4.	Insérant Commentaire Sentier Marqueur	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic Insérer→Commentaire Sentier Marqueur→<i>Liste Sur l'écoulement</i> <p>Vous pouvez choisir chacun Commentaire Sentier Marqueur de votre choix.</p>
5.	L'observation Commentaire Sentier Marqueur le Rapport	<ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic Outils→Commentaire Sentier Marqueur Rapport→<i>Liste Sur l'écoulement</i> voir la liste d'entre tous Commentaire Sentier Marqueur conformément à la carte d'identité<i>Liste Sur l'écoulement</i> - Le rapport de Marqueur de Piste de Commentaire sera affiché par la fenêtre de production dans la carte de Rapports..
6.	Voyez une liste d'entre tous Commentaire Sentier Marqueur dans le projet	<p>Dans la Fenêtre Parcours,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vue le Prj Parcours la Carte - Cliquez et développez le noeud "<i>Commentaire Sentier Marqueur</i>" - Cliquez un Commentaire Sentier Marqueur pour voir c'est le rapport.
7.	Le fait d'effacer Commentaire Sentier Marqueur	<p>Enlever des occurrences d'un Commentaire Sentier Marqueur du projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cliquez Outils→Déplacez Commentaire Sentier Marqueur <p>Alternativement, vous pouvez le droit cliquer un Commentaire Sentier Marqueur dans le Prj Parcours la fenêtre, ou, utilisez le < Supprimer > icône dans la fenêtre de Rapports.</p>

15. Diagrammes de Transition d'État

1.	Machine d'État dans un ordinogramme	<ul style="list-style-type: none"> – Une frontière rectangle est tirée autour de l'ordre de déclarations qui correspondent à un état. – Une ou plusieurs déclarations dans un état peuvent déclencher une transition à un autre état. Une transition est montrée en tirant une flèche de cette déclaration à la frontière d'état de destination. – Vous pouvez attacher un commentaire ou une note à une flèche de transition.
2.	Machines d'État comme un cas de switch	Souvent une machine publique est codée sous forme d'un cas de switch
	Le développement et le fait d'effondrer un switch	<ul style="list-style-type: none"> – Le double-clic sur un symbole de switch pour s'effondrer le switch entier à un symbole à haut niveau. – Claquement juste sur le symbole à haut niveau, faites alors un dé clic < Développer Symbole > dans le menu surgis. Le switch sera complètement développé. – Le double-clic sur le symbole à haut niveau pour développer le switch de deux niveaux
3.	Créez une Transition d'État – le processus	<p>Créer un Diagramme de Transition d'État:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Entourez chaque état dans une frontière rectangle – Créez une Transition d'État – Changez le routing d'une Transition d'État – Fournissez un commentaire à une Transition d'État
	Entourez chaque état n une frontière rectangle	<p>Marquer seulement quelques cas comme les états :</p> <ul style="list-style-type: none"> – Claquement juste sur le symbole de cas désiré. – Faire un dé clic : État Diagrammes→Marquer en tant que État <p>En général, vous pouvez aussi le claquement juste sur un for, while, do, if le symbole et marquer le corps entier comme un état.</p> <p>Vous pouvez aussi marquer tous les cas comme un état dans on va.</p>
	Créez une Transition d'État	<ul style="list-style-type: none"> – Identifiez la déclaration qui provoque une transition à un autre état (déclaration de gâchette). – Claquement juste dans le symbole de déclaration de gâchette, faites alors un dé clic: État Diagrammes→Créer Transition. – Dans le "la Transition d'État d'Ordinogramme" la boîte de dialogue, spécifiez l'état s'ensuivant. – Alors, fournissez un commentaire qui sera attaché à la flèche de transition

	Changez le routing d'une Transition d'État	<ul style="list-style-type: none"> - Le claquement juste sur le symbole qui contient la déclaration de gâchette. - Faire un dé clic: État Diagrammes→Route de transition - Dans le "le Trajet de Transition d'Ordinogramme" le dialogue, changez "Le" d'et aux cadres.
	Fournissez un commentaire à une Transition d'État	<ul style="list-style-type: none"> - Le claquement juste dans le symbole qui contient la déclaration de gâchette. - Dans le menu surgis, Faire un dé clic : État Diagrammes→Ajouter Commentaire à la transition
4.	Le fait de modifier le commentaire dans une Transition d'État	<ul style="list-style-type: none"> - Le claquement juste dans le commentaire attaché à la Transition d'État. - Faire un dé clic : État Diagrammes→Commentaire Maisons de transition - Fournissez le nouveau commentaire là!
5.	Affichez la Transition d'État avec un niveau de détail désiré	<ul style="list-style-type: none"> - Claquement juste sur le symbole de switch, faites alors un dé clic: État Diagrammes→écrouler Tous les Cas. - Le double-clic dans le symbole de switch pour s'effondrer le switch. - Double-clic dans le symbole à haut niveau. Le switch est développé aux deux niveaux de détail. - Le double-clic dans le symbole de switch pour s'effondrer le switch. - Claquement juste dans le symbole de switch, faites alors un dé clic Développer Symbole. Vous recevez un Diagramme de Transition complètement développé d'État.
6.	Sauver le Diagramme de Transition d'État	<p>Sauver le Diagramme de Transition d'État :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Le claquement juste n'importe où dans la fenêtre d'ordinogramme. - Dans le menu surgis, Faire un dé clic: État Diagrammes→Sauvez et l'Ordinogramme Proche.

16. Réviser des Opérations

1.	L'insertion { } autour des déclarations simples	<p>Dans un fichier,</p> <ul style="list-style-type: none"> – Faire un clic Insérer→Insérer { } autour de seules déclarations <p>Crystal C/C++ lit le fichier rapidement pour toutes les déclarations de condition comme if(), for(; ;), while(), do(), et cetera qui ne sont pas suivis par une paire de '{ }'.</p> <p>Il insère a '{' immédiatement après la déclaration de condition;</p> <p>Il insère a '}' immédiatement après la déclaration suivante.</p>
2.	L'échange OUI et AUCUNE partie de un if..else ,, déclaration	<ul style="list-style-type: none"> – Placez le curseur sur un "if() déclaration" ou un "else" – Faire un clic Modifier→Logique Changement→échanger les parties de If_else_ déclaration
3.	Le changement do while à while la boucle	<ul style="list-style-type: none"> – Placez le curseur sur a "do déclaration" – Faire un clic Modifier→Logique Changement→Le changement do_while la boucle à while la boucle
4.	Le changement while la boucle à do while la boucle	<ul style="list-style-type: none"> – Placez le curseur sur a "while() déclaration" – Faire un clic Modifier→Logique Changement→Le changement while la boucle à do..while la boucle
5.	Appareil dentaire de Rematch	<ul style="list-style-type: none"> – Placez le curseur dans une fonction – Faire un clic Modifier→Logique Changement→Appareil dentaire de Rematch
6.	Non commentaire	<p>Non faire des remarques:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Placez le curseur dans un bloc de commentaire <i>/* */</i> – Faire un clic Modifier→Décommenter
7.	Commentaire Dehors avec <i>/* */</i>	<ul style="list-style-type: none"> – Choisissez un bloc de texte à être remarqué. – Claquement juste, cliquez alors le Commentaire de l'utilisation <i>/* */</i>
8.	Commentaire Dehors avec //	<ul style="list-style-type: none"> – Choisissez un bloc de texte à être remarqué. – Claquement juste, cliquez alors le Commentaire de l'utilisation //
9.	La Condition Dehors / le Code dehors	<ul style="list-style-type: none"> – Choisissez le bloc de code à être codé dehors – Claquement juste, cliquez alors la Condition dehors

10.	Entourez dans { }	<ul style="list-style-type: none"> - Choisissez les lignes à être entourées dans { } - Claquement juste, alors le claquement Entoure dans { }
11.	Entourez dans ()	<ul style="list-style-type: none"> - Choisissez la condition à être entourée dans () - Claquement juste, alors le claquement Entoure dans ()
12.	Effacez une paire de { }, (), [], et cetera	<ul style="list-style-type: none"> - Placez le curseur dans la paire de { }, (), [], et cetera que vous vouliez déménager - Faites un clic le < Paire de Del > bouton
13.	Commentaires de Mouvement au droit	<p>Si les commentaires sont saupoudrés parmi les déclarations, vous pouvez recevoir une vue continue du code:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic Modifier → Commentaires de Mouvement → Déplacez Tous les Commentaires au Champ de commentaire.
14.	Déplacez une déclaration En haut ou En bas	<p>Dans le Comité de Jetons,</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un clic <MvSnt ↑> déplacer la sentence actuelle en haut - Faire un clic <MvSnt ↓> déplacer la sentence actuelle en bas
15.	Choisissez la fonction entière, un while la boucle, un cas entier, et cetera	<p>Placez le curseur dans la fonction désirée, ou la déclaration</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cliquez sur l'icône de Bloc d'Élection sur la barre d'outil principale. - Choisissez de la liste descend.
16.	Écritoires à pince Multiples	<p>Faire un clic Modifier → Coller → Coller # N afficher l'Écritoire à pince Multiple.</p>

17. Le formatage pour la lisibilité améliorée

1.	Crystal C/C++ Formatter	<ul style="list-style-type: none"> - Le formater d'Écoulement en Cristal parser-basé. Il fait beaucoup plus qu'un formater qui utilise l'analyse lexicale seulement. - L'alignement de type specifiers, declarators parmi les déclarations consécutives - L'alignement d'opérateurs d'attribution parmi les instructions affectation consécutives - Le formatage de longues expressions qui prennent plus qu'une ligne - basé sur la préséance d'opérateurs - Le formatage nécessaire de définitions macro qui contiennent beaucoup de déclarations - Maintient un champ de commentaire vers la droite pour la lisibilité facile
2.	Le formatage des fichiers dans Crystal C/C++	<p>Quand Crystal C/C++ ouvre un fichier pour la première fois:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Il utilise les cadres de format actuels pour formater le fichier et sauve les cadres de format sur un par base de fichier. - Quand vous ouvrez le fichier de nouveau, les cadres de format sauvés sont utilisés pour ce fichier.
3.	Modifier des cadres de Format	<p>Faire un dé clic Outils →Options →Environnement →Fichier Fenêtre →Paramètres de format</p> <ul style="list-style-type: none"> - Mettez la Grandeur d'Étiquette et d'Alinéa, et cetera - Changez le Code Formatant le Style - Changez le Commentaire Formatant le Style - Rendez de manière sélective infirmes le formatage de code ou de commentaires.
4.	Appliquer le cadre de format modifié	<p>Appliquer les nouveaux cadres à un fichier qui est actuellement ouvert:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic Fichier→Rafraîchissez le Fichier Actuel. (Jusqu'à ce que vous Rafraîchissiez le fichier, vos changements ne seront pas appliqués au fichier actuel) <p>Appliquer les nouveaux cadres à tous les fichiers dans le projet</p> <ul style="list-style-type: none"> - Faire un dé clic Projet→Fichiers de Projet de Réanalyse grammaticale→Tous (Jusqu'à ce que vous Réanalysiez le projet, vos changements ne seront pas appliqués au projet entier)
5.	Rendre infirme le formatage automatique	<p>Faire un dé clic Outils → Options →Environnement →Fichier Fenêtre →Paramètres de format</p> <ul style="list-style-type: none"> - Dans le Mode de Format, ne choisissez Personne. - Appliquez les cadres modifiés aux fichiers comme décrit ci-dessus.

18. Opérations de Fournée

1.	Production de Fournée d'Ordinogrammes	<ul style="list-style-type: none">- Faire un dé clic Resultat par lots→Ordinogrammes pour le Projet- Dans le dialogue affiché, choisissez le type d'ordinogramme pour être la production.- Choisissez le niveau d'ordinogramme qui devrait être la production- Choisissez le format prévu –Visio, l'Image, et cetera- Choisissez si vous voulez imprimer les ordinogrammes aussi.- Choisissez la chemise dans laquelle la production devrait être créée.- Faire un dé clic < OK >
2.	Production de Fournée d'Arbres	<ul style="list-style-type: none">- Faire un dé clic Resultat par lots→Graphiques pour le Projet- Dans le dialogue affiché, choisissez les différents arbres vous voulez être la production.- Choisissez la chemise dans laquelle les arbres différents devraient être la production.- Faire un dé clic < OK >
3.	Fournée Imprimant des Fichiers	<ul style="list-style-type: none">- Faire un dé clic Resultat par lots→Fichiers pour Projet- Suivez les instructions sur le dialogue et le claquement < OK >
4.	Les Fichiers de Production de Fournée, les Ordinogrammes et les Arbres	<ul style="list-style-type: none">- Faire un dé clic Resultat par lots→Tous aux Fichiers de production, les Ordinogrammes et les Arbres dans un simple vont.

19. Opérations Diverses

1.	Prétraitement d'un Fichier	<p>Prétraiter un fichier:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Faire un dé clic Outils→Prétraitement. <p>Le cristal FLOW ou REVS prétraite le fichier et affiche la production prétraitée dans un différent fichier avec le même nom et “pre” suffixed dans l'extension.</p>
2.	Rapports de Métrique Codés	<p>Produire le Rapport de Métrique Codé différent,</p> <ul style="list-style-type: none"> – Faire un dé clic Projet→Générer Code Metrics <p>Dans le 'la Métrique Codée' le dialogue,</p> <ul style="list-style-type: none"> – Choisissez la chemise prévue – Choisissez le format de production – Mettez la codification en couleur – pour les valeurs hautes, moyennes et basses – Faire un dé clic < OK > <p>Voyez s'il vous plaît les contenus d'Aide. (Documentation Html -> Parcours dans le-> Métrique Codée)</p>
3.	Publiez le Code source	<ul style="list-style-type: none"> – Faire un dé clic Projet→Publiez le Code source – Dans le 'l'Éditeur de Code source' le dialogue, parcourez et choisissez la chemise de destination – Faire un dé clic < OK >
4.	Compilez un Fichier	<p>Compiler le fichier actuel:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Faire un dé clic Outils→Compiler <p>Les erreurs et l'avertissement des messages sont affichés par la fenêtre de production sous l'étiquette compile. Choisir votre compilateur, Paramètres, directives de préunité centrale, utilisez et cetera le menu d'Options.</p>
	Compilez Tous	<p>Compiler tous les fichiers:</p> <ul style="list-style-type: none"> – Faire un dé clic Outils→Compilez Tous. Le dialogue de Fichiers Compile est affiché. – Choisissez les fichiers à être compilés. – Faire un dé clic < Compiler > <p>Les erreurs et l'avertissement des messages sont affichés par la fenêtre de production sous l'étiquette compile.</p>

5.	Course à pied des Fichiers séquentiels	Vous pouvez diriger n'importe quel fichier séquentiel de l'environnement de Crystal C/C++. Diriger un fichier séquentiel: <ul style="list-style-type: none">- Faire un dé clic Outils→Fichier séquentiel d'Utilisateur Dirigé.- Dans le dialogue, spécifiez le Fichier séquentiel à être exécuté- Faire un dé clic < Exécuter >
----	--	---

20. Meurtre de Problème

Car chacun se soutient/inquiète shooting/FAQ ou autres requêtes, contactez le 24x7 le soin de client à support@sgvsarc.com

(Cette page est intentionnellement en blanc)